

Battlefield 2006

# JOINT OPERATIONS

Neben Vietnam und Hoth ist demnächst ein Inselstaat Schauplatz taktischer Team-Action. Wir haben schon mal einen Kurzurlaub dort verbracht, für den Sommer ist ein längerer Aufenthalt geplant.

**F**iktives Szenario, aber massig Anspielungen auf aktuelle Konflikte: Das ist der Hintergrund für Novalogics Team-Shooter **Joint Operations**. Sie treten im Jahr 2006 entweder als Soldat westlicher Streitkräfte oder als indonesischer Separatist an, um an der Seite Ihrer Kameraden auf Inseln zwischen Pazifik und indischem Ozean Schlachten auszutragen. Das Spiel erinnert stark an das erfolgreiche **Battlefield 1942**. Beim Anspielen der Preview-Version hat sich jedoch schnell gezeigt, dass **Joint Operations**

durchaus gegen **Star Wars Battlefront** oder das wesentlich früher erscheinende **Battlefield Vietnam** bestehen kann.

## Mega-Schlachtfelder

Gigantisch! Anders lassen sich die Karten von **Joint Operations** nicht beschreiben. Die kleinsten messen ähnlich wie die in **Battlefield 1942** zirka zwei Quadratkilometer und bestehen aus nur einer Insel. Die größten dehnen sich dagegen über ein Areal von 64 Quadratkilometern aus und sind gleich in mehrere Atolle unterteilt. Auf den kleineren

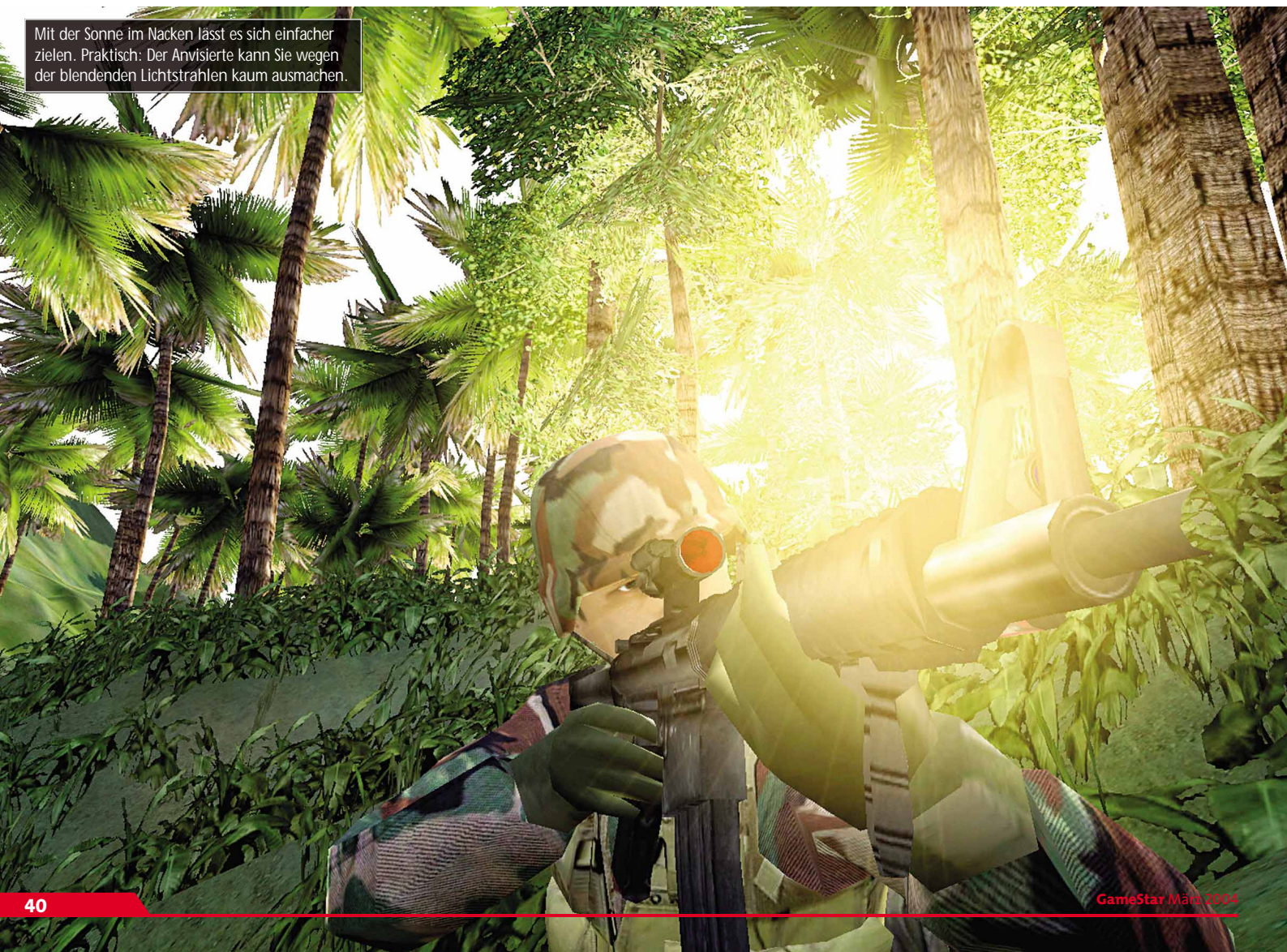
Maps dauert eine Partie lediglich zwischen 20 und 30 Minuten, auf den riesigen hingegen sollen wir laut Novalogic bis zu fünf Stunden lang kämpfen.

Die Spielmodi sind nahezu die gleichen wie im Multiplayer-Part von **Black Hawk Down**: Rettungsmissionen, King of the Hill oder Capture the Flag. Die Entwickler planen sage und schreibe zwischen 60 und 90 Multiplayer-Szenarios, zwölf kooperative Einsätze und neun Singleplayer-Missionen. Letztere dienen aber primär dazu, sich mit dem Spiel vertraut zu machen.

## Moderne Kriegsführung

Damit wir die großen Distanzen möglichst fix überwinden können, stellen die Designer einen Fuhr- und Flugpark von 20 Vehikeln bereit. Als Mitglied der Joint Ops fliegen wir mit Helikoptern wie Black Hawks, Little Birds und Chinooks oder rum-peln mit Buggys, 5,5-Tonnern, diversen Amphibien-Fahrzeugen und Humvees durch das Terrain. Per Schlauchboot geht's über kleinere Wasserläufe im Inneren der Insel, für den Ozean steht gar ein Hovercraft bereit.

Mit der Sonne im Nacken lässt es sich einfacher zielen. Praktisch: Der Anvisierte kann Sie wegen der blendenden Lichtstrahlen kaum ausmachen.







Wenn Kugeln neben uns ins Wasser schlagen, ist das nicht nur gefährlich, sondern auch hübsch anzusehen.



Hubschrauber-Besatzung in Abendstimmung. Wenn die Sonne sinkt, färbt sich das Licht rötlich.

Die indonesischen Separatisten sind nicht minder gut ausgestattet und benutzen russische Fabrikate. Der BTR-80 etwa, ein gut gepanzerter und bewaffneter Personentransporter, erklimmt jede Steigung. In die Luft geht es mit dem Mi-26. Dieser Helikopter ist darauf ausgelegt, Truppen oder Fahrzeuge zu befördern. Die dicken Brummer sind ähnlich kinderleicht über die Shooter-Belegung mit Maus und Tastatur zu lenken wie ein Bodenfahrzeug oder Infanteristen. Kleines Detail für militärisch Bewanderte: In den Frontscheiben der Helikopter sind genau wie bei den echten Vorbildern kleine Kreuze eingeritzt, die beim Zielen helfen.

### Soldat auf Palme

Wenn wir per pedes unterwegs sind, ist die dichte Vegetation unser bester Verbündeter. Im hohen Gras sind kriechende In-

fanteristen fast unsichtbar. Wir können sogar auf Palmen kraxeln und so Hinterhalte aus luftiger Höhe legen. Vorausgesetzt, der Stamm ist nicht zu steil.

Für den Kampf Mann gegen Mann drücken uns die Entwickler Altbewährtes in die Hand: Auf Seiten der Joint Ops zückt man meistens das M16 oder das M4, Indonesier greifen dagegen etwa zur beliebten Kalashnikov in der großen und der kleinen Ausführung.

### Im Nebel unterwegs

**Joint Operations** wird von der gleichen Engine wie **Black Hawk Down** und **Comanche 4** angetrieben. Die garantiert realistische Partikel-Effekte wie von Rotorblättern aufgewirbelten Sand. Im Dschungel wabert der Nebel dicht wie Muttis Erbsensuppe. Je nach Servereinstellung können sich die Tageszeiten und somit die Sichtverhältnisse ändern. In der Grundkonfiguration vergehen vier Stunden Spielzeit in 15 Echt-Minuten. Das bedeutet, dass Sie Ihren Angriff vielleicht mit der Sonne im Nacken starten und ihn mit blendenden Lichtstrahlen im Gesicht beenden. Oder schlimmstenfalls sogar in völliger Finsternis.

Wer ein eigenes Spiel aufsetzt, darf haufenweise Einstellungen vornehmen. Die Sichtweite lässt sich genauso regulieren wie Nebeldichte, Wasserhöhe und sogar Wasserfarbe. Das geht komfortabel über einfache Schieberegler. Auf privaten Servern bekriegen sich bis zu 40 Mitspieler. Auf den Novaworld-Servern sollen anfangs 64 Soldaten antreten dürfen. Die Entwickler wollen diese Zahl aber später erhöhen. Damit auch Europäer flüssig und ohne Ping-Nachteil in die virtuellen Großschlachten ziehen können, plant Novalogic, einen Serverpark in Frankfurt aufzustellen. **PET**



Im dichten Dschungel verschmelzen die gut getarnten Soldaten fast mit dem Hintergrund.



An den Häfen warten Panzerboote darauf, uns aufs nächste Eiland zu bringen.



Ein verummter indonesischer Separatist mit Raketenwerfer im Anschlag. Unten rechts zeigt eine kleine Karte das Kampfterrain und die Richtung, in die wir laufen müssen.



- CD/DVD: Video-Special
- AB-16-DVD: ungeschnittene Fassung



- GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie
- QUICKLINK **A35**

### JOINT OPERATIONS

Genre: Taktik-Shooter	Entwickler: Novalogic
Termin: Juni 2004	Potenzial: Gut

**Petra Schmitz:** »Auch wenn das Spielprinzip nicht wirklich neu ist, hat Joint Operations doch genug eigene Ideen, um im Kampf zwischen Battlefield Vietnam und Battlefront mitzumischen. Wenn Novalogic es schafft, trotz der Größe der Karten permanente Action zu garantieren, wandle ich demnächst nicht nur auf dem Ho-Chi-Minh-Pfad, sondern genieße auch die Sonne Indonesiens.«